



**DISK SYSTEM**  
ファミリーコンピュータシステム

**KDS-AKM**

**悪魔城**

**ドラキュラ**

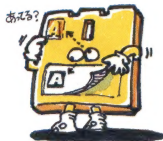
TM



# ディスクカードを書き換えたキミのための じょうずなシールのはりかた



**1** どうふう  
同封のディスクカード  
用の四角いシールを1  
まい  
枚、きれいいにはがします。



**2** サイド エー サイド ビー  
SIDE AとSIDE B  
をよくたしかめて、決め  
られた位置に、隅をきちんと  
あわせてはりましょう。



**3** もう1 まい  
枚のシールも同  
じょうずにきれいになれ  
ば、完成です。



**4** シールのよすみ  
の四隅をもう一  
どかるお  
度軽く押さえたらOK。  
サア、キミもやってみよう！

あくまじょう  
▼ 悪魔城ドラキュラ      サイド      エーよう  
SIDE A用シール



ファミリーコンピュータ ディスク システム

A

悪魔城

ドラキュラ<sup>TM</sup>

© KONAMI 1986

KDS-AKM

あくまじょう  
▼ 悪魔城ドラキュラ      サイド      ビーよう  
SIDE B用シール



ファミリーコンピュータ ディスク システム

B

悪魔城

ドラキュラ<sup>TM</sup>

© KONAMI 1986

KDS-AKM



# 悪魔城

# ドラキュラ

TM

## もくじ

- ゲームをはじめるには、前準備が必要なんだ！…………… 2
- 悪魔城ドラキュラ ストーリー…………… 4
- まず、名前を登録することからスタート…………… 8
- シモンのムチがしなる！…………… 12
- めざすは最上階にいる魔王ドラキュラ…………… 14
- シモンの行く手をはばむ敵キャラクターのラインナップ…………… 16
- シモンに力をあたえるアイテム…………… 22
- 攻略するのは6ブロック、18ステージ。魔王ドラキュラをたおせ…………… 26
- これだけは覚えておいてほしい注意事項…………… 38

# ゲームをはじめするには、 前準備が必要なんだ！

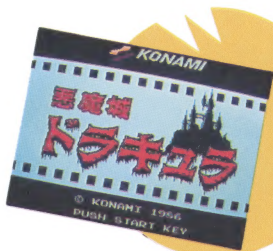
ファミリーコンピュータ本体  
とRAMアダプタ、ディスク  
ドライブを正しく接続して  
から、本体のPOWERを  
ONにしよう。きちんと接続していればマリオとルイ  
ージが追いかっこをする画面が出るので、ディスク  
カードをSIDE Aを上にしてセット。特に、うら表に  
は注意しよう。画面がちゃんと出ないときは、もう一  
度最初から接続をよく確か  
めながらセッ  
トしてみよう。



“<sup>ナウ</sup> NOW <sup>ローディング</sup> LOADING  
...”という<sup>ひょうし</sup>表示のあと、<sup>みぎ</sup>右  
のような<sup>かめん</sup>画面が<sup>で</sup>出てくる。  
<sup>サイド</sup> SIDE Aが<sup>うへ</sup>上になっ  
ていないと<sup>で</sup>出てこないよ。



<sup>みぎ</sup>右の<sup>かめん</sup>タイトル画面が<sup>で</sup>出てきたら、<sup>スタート</sup> STARTボタンを  
<sup>お</sup>押す。いよいよディスクな  
らではの<sup>か</sup>モードセレクト画面  
<sup>かめん</sup>へ<sup>すす</sup>進める。<sup>きどう</sup>起動しなかつ  
たら40ページを<sup>み</sup>見てみよう。



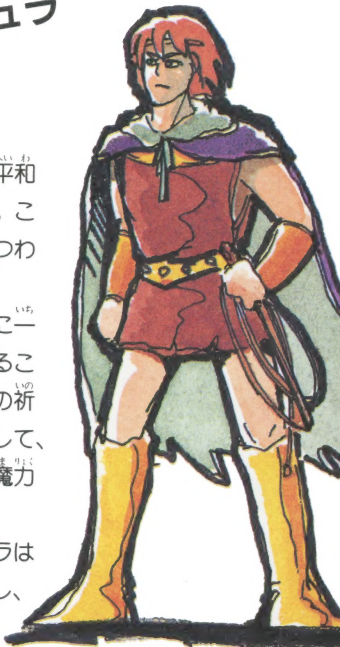
ディスクドライブの<sup>あか</sup>赤ランプがついている時、<sup>とき</sup> EJECT  
ボタンや本体の<sup>はんたい</sup> RESETボタン、<sup>り</sup>電源スイッチに<sup>てんげん</sup>手を触  
れちゃダメ。ディスクシステムの<sup>せつめい</sup>説明書もよく<sup>よ</sup>読もう！

# 悪魔城ドラキュラ ストーリー

中世ヨーロッパにある平和な小国トランシルバニア。この国にはドラキュラにまつわる伝説がある。

『魔王ドラキュラは百年に一度、キリストの力が弱まるころ、邪悪な心を持つ人間の祈りによって復活する。そして、その復活のたびに、彼の魔力は強くなる。』

過去に一度、ドラキュラはこの世に復活した。しかし、







ドラキュラの<sup>せん せ かい あん</sup>全世界を暗  
黒の<sup>こく</sup>雲<sup>くも</sup>でおおい、闇<sup>やみ</sup>の<sup>せ</sup>世  
界<sup>かい</sup>に<sup>くん りん</sup>君臨しようとする野  
望<sup>ぼう</sup>は、英雄<sup>えいゆう</sup>クリストファ  
ー・ベルモンドによって  
打ち<sup>う</sup>砕<sup>くた</sup>かれたのであった。



# 魔王ドラキュラ イースターに復活

ドラキュラがクリストファー・  
ベルモンドとの死闘に敗れ、トラ  
ンシルバニアの片田舎に再び眠  
りについて  
百年がたとう  
としてい  
た。

イースタ

ーの夜、町ではキリストの復活  
を記念して盛大なカーニバルが  
催されていた。

しかし、町はずれの荒廃した  
修道院跡では、邪教徒によって  
ドラキュラ伯爵の亡骸に人間の



生血をそそぎ、不死の生命を復活させようとする  
黒ミサの儀式がとり行われていた。

そして、邪悪な雷雲が町をお  
おい、一筋のいなづまが修  
道院をつらぬいた瞬間、  
暗黒の野望を持つ魔王  
ドラキュラが再びこの  
世に舞いもどったので  
ある。

この危機を救おうと、  
ベルモンド一族の血を  
受け継ぐ青年シモンは、  
父ゆずりの不思議な力  
を秘めたムチを手にも、  
1人ドラキュラ城へ乗  
り込んで行ったのである。



# まず、名前を 登録することからスタート

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面が出る。このゲームでは、3人のデータを保存できる。



## 名前の登録方法

### ①モードセレクト

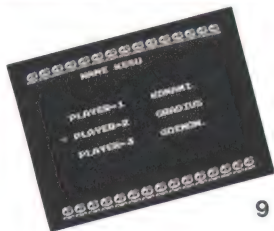
モードセレクト画面で、“NAME TOTORO”をセレクトスタートボタンを押す。②③



人<sup>に</sup>のうち、空<sup>あ</sup>いているPLAYERをセレクトして、  
 START<sup>スタート</sup>ボタンを押<sup>お</sup>す。③アルファベットを十字ボ  
 タンで選<sup>えら</sup>んでAボタンを押<sup>お</sup>す。④最後<sup>さいご</sup>にEND<sup>エンド</sup>を選<sup>えら</sup>  
 んでAボタンを押<sup>お</sup>して、登録完了<sup>とうろくかんりょう</sup>だ。文字<sup>もじ</sup>を訂正<sup>ていせい</sup>すると  
 きには“□”をBボタンで訂正<sup>ていせい</sup>したい文字<sup>もじ</sup>のところまで  
 もどして、十字ボタンで訂正<sup>ていせい</sup>することができる。

## 登録<sup>とうろく</sup>した名前<sup>なまえ</sup>を消<sup>け</sup>すときには

①モードセレクト画面<sup>かめん</sup>で  
 "NAME KESU"<sup>ネーム ケス</sup>を  
 セレクトしてSTART<sup>スタート</sup>  
 ボタンを押<sup>お</sup>す。②消<sup>け</sup>した  
 い名前<sup>なまえ</sup>のところまで“□”  
 を移動<sup>いどう</sup>させてSTART<sup>スタート</sup>  
 ボタンを押<sup>お</sup>せば消<sup>け</sup>すこと  
 ができる。



## さあ、ゲームスタート！

名前の登録が終われば、自分の名前をセレクトしてSTARTボタンを押すと、ゲームがスタートする。ゲーム中にディスクカードのA面・B面を入れかえる表示が画面に出たら、その指示に従って入れかえよう。



## ゲームのデータが保存できるぞ



このゲームはゲームオーバーのときに、どのステージまで進んだかと、今まで何回プレイしたかの2つのデータを保存することができる。次にゲームするときには、前回保存したブロックの最初からはじめられる。

## ゲームオーバーになったら

制限時間内にブロックをクリアできなかつたり、床のあなから落ちたり、敵にやられてL I F Eがなくなると、プレイヤーアウト。アウトを重ねてゲームオーバーになったとき“CONTINUE”をセレクトすれば、ゲームオーバー時のブロックの最初からはじめられる。



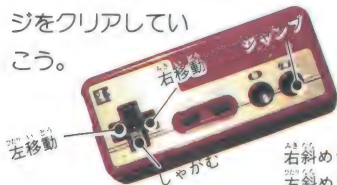
1度ゲームをENDしたあとは

2回目以降にゲームをスタートさせると、名前登録して保存してある場合は、前回最後に保存したブロックの最初からはじめられる。そうじゃないときは、いちばん最初からのスタートだ。

ムチ使い  
の名人  
シモン

# シモンのムチがしなる!

キミは英雄の血を受け  
継ぐ青年シモンとなって、不思議な  
力を秘めたムチをあやつる。A Bボ  
タンをたくみに操作して、各ステー  
ジをクリアしてい  
こう。



右斜めジャンプ…… A ボタン +

左斜めジャンプ…… A ボタン +

- ムチ・アイテム (時計・聖水・オノ・短剣・クロス) 操作方法  
ムチ… B ボタン + ジョイスティック (左、右、下)  
アイテム… B ボタン + ジョイスティック (上)



ま横うち (B ボタン)



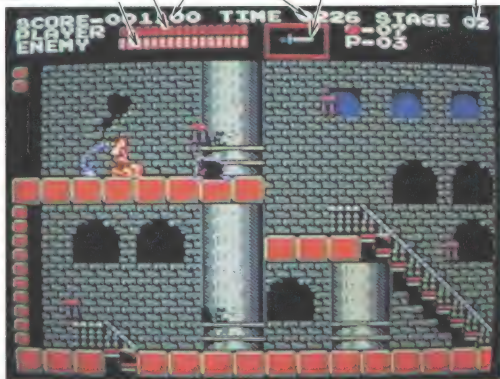
しゃがみうち  
( + B ボタン)



ジャンプうち  
(A ボタン + B ボタン)

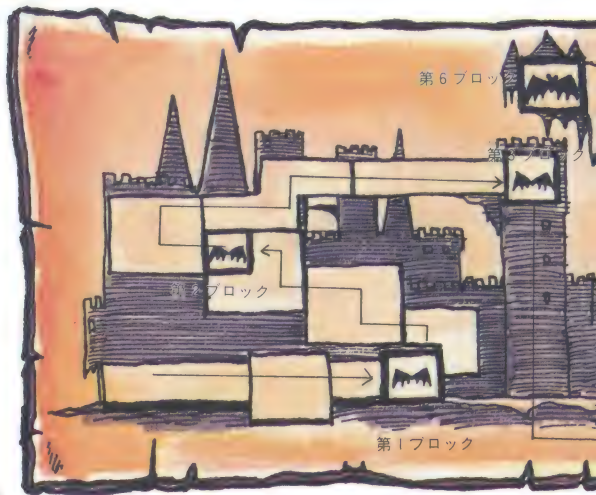


プレイヤー用のパワーメーター      スコア  
ボス敵用のパワーメーター      アイテム  
タイム      ステージ



- タイム…タイマーが“0”になればプレイヤーはアウト。
- プレイヤー用パワーメーター…敵にプレイヤーが当たるとメーターが減り、“0”になるとプレイヤーはアウト。
- アイテム…いちばん新しく取ったアイテムを表示。
- ボス敵用パワーメーター…ボス敵にダメージを与えるとメーターが減り、“0”になるとボス敵はアウト。

めざすは最上階にいる  
魔王ドラキュラ



プレイヤーはドラキュラ伯爵の住んでいる館へ入り、  
1階より手下キャラ、ボス敵をやっつけながら進んで行く。  
最上階にいる魔王ドラキュラ伯爵が目標だ。



# シモンの行く手をはばむ 敵キャラクターのラインナップ

ドラキュラの復活とともに暗い  
棺の中からよみがえった怪物た  
ち。入手したアイテムをうまく  
活用して倒していこう。

※カッコの中は得点。



## ●コウモリ I・

II (200) I は  
波形にとんで  
くる。II は突  
然おそいかか  
ってくる。

## ●吸血コウモリ -ボス- (3000)

ムチをよけ、頭  
上から体当たり  
してくる。オノ・  
時計を使えば楽  
勝だ。





●黒ひょう(200) 第1ステージで出現。一定の距離までいくと走りだす。

●ゾンビ(100)

大広間に出現。

弱いが次々と出てくるので意外と手強い。



●メディウサ-ボス-  
(3000) 2番目の

強敵。ふだんは石像として身を隠しているが、近づくと本性を現わす。時計・聖水・クロスが有効。

●半魚人(300) 水中から突然出現し、プレイヤーめがけて火を吐く。





●ミイラ男<sup>おとこ</sup>-ボス  
(3000) 第3の  
関門<sup>かんもん</sup>。双子<sup>ふたご</sup>なの  
で2体<sup>ふた</sup>ではさみ  
うちしてくる。  
また、包帯<sup>ほうたい</sup>を波  
状<sup>なみずがた</sup>にとばす。



●カラス(200)

羽<sup>は</sup>ばたきながら  
ねらってくる。  
動き<sup>うご</sup>が読<sup>よ</sup>めない。

●メディウサ(300)

波形<sup>なみかた</sup>にとんでくる。  
ジャンプでかわせば  
意外<sup>いがい</sup>と簡単<sup>かんたん</sup>。



●アーマー(400)

動き<sup>うご</sup>はおそいが  
一撃<sup>いちげき</sup>では死<sup>し</sup>なな  
い。離<sup>はな</sup>れてうつ。



●せむし男(500) プレイヤーが近づいてくるのを肩をふるわせながら不気味に待っているいやらしい敵。ぴよんぴよん素早くはねまわるので、地面に着地した瞬間をねらおう。



●ゴースト(300)  
とりつかれぬうちに、たたいておくことがだいじだ。



●死神-ボス-(7000) ドラキュラ城の副官のような存在。画面のあらゆるところからカマを出現させプレイヤーをねらってくる。クロスが有効だ。



●フランケンシュタインとせむし男-ボス-  
(5000) せむし男が弾を投げてくるのでかなりむずかしい。

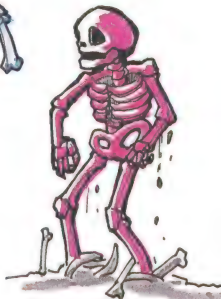
●ホワイトスケルトン  
(300) 距離を保ちながら骨を投げてくる。

●レッドスケルトン  
(400) いくら倒しても復活してくる。

●ホワイトドラゴン  
(1000) 首をうねらせながら火弾を吐く。  
クサリでたたこう。



●骨柱(400) 不定期に火を放つ。非常に固く、連続でたたかなければ攻略が困難。







●大ワシ(300)

せむし男<sup>おとこ</sup>を運ぶ<sup>はこ</sup>ために出現<sup>しゅげん</sup>する。落<sup>お</sup>としてすぐにたたけばOK。

●アックスアーマ  
ー(500) 投げ<sup>な</sup>てく  
るオノはブーメラ  
ンのようにもどる。



●ドラキュラ-ボス-  
(50000)






その他の得点

●火弾<sup>かたん</sup>(100) ●ミイラ男<sup>おとこ</sup>の包帯<sup>ほうたい</sup>  
(100) ●ホワइटスケルトンの  
投げ<sup>な</sup>る骨<sup>ほね</sup>(100) ●アックスアー  
マーのオノ(100) ●クロスやオ  
ノ、聖水<sup>せいすい</sup>を投げ<sup>な</sup>て1回<sup>かい</sup>で2匹<sup>ひき</sup>以  
上<sup>じょう</sup>やっつけるとボーナスポイント。







# シモンに力<sup>ちから</sup>をあたえるアイテム


## ●B ボタン+で使用するアイテム<sup>しょう</sup>

| アイテム                     | 懐中時計 <sup>かいちゅうとけい</sup>  | 短剣 <sup>たんけん</sup>  | オノ  |
|--------------------------|---|---|---|
| キャラクター                   |  |  |  |
| 出現場所 <sup>しゅつげんばしょ</sup> | 敵 <sup>てき</sup> および置物 <sup>おきもの</sup>   | 敵 <sup>てき</sup> および置物 <sup>おきもの</sup>   | 敵 <sup>てき</sup> および置物 <sup>おきもの</sup>   |
| 効力 <sup>こうりき</sup>       | 画面内の敵 <sup>かめんないてき</sup> の動きをとめる(3ブロック以降 <sup>いご</sup> のボス敵 <sup>てき</sup> にはきかない) | 威力 <sup>いりき</sup> は小さいが、まっすぐ敵 <sup>てき</sup> に向かって飛 <sup>と</sup> んでいく。スピードは速い。     | 威力 <sup>いりき</sup> は大きい、スピードはややおそめ。放物線 <sup>はうぶつせん</sup> 状 <sup>じょう</sup> にとんでいく   |
| その他 <sup>その他</sup>       | 懐中時計 <sup>かいちゅうとけい</sup> を使うとハートの数 <sup>かず</sup> が5つ減 <sup>へ</sup> る              | 敵 <sup>てき</sup> や置物 <sup>おきもの</sup> にあたると消える                                      |   |

敵をやっつけたり、特定の置物をこわすとアイテムが出現する。できるだけとっておこう。

| せいすい<br>聖水   | クロス   | ハート   | ビックハート  |
|--|---|---|---|
|  |  |  |  |
| 敵および置物<br>威力は大きい、スピードはおそ<br>い。投げると床で破裂して燃えあ<br>がる                                | 敵および置物<br>スピードはおそいが威力は最大。<br>壁などにあたるとはねかえって<br>もどってくる                             | 敵および置物<br>アイテム使用回数を増やす<br>(1つずつ)  | 敵および置物<br>小さい♡の5つ分の効果がある  |
| 敵を火にまきこんで焼くことができる  |   |   |   |

| ロザリオ  | とうめいやく<br>透明薬  | クサリ  | ドル ふくろ<br>\$ 袋  |
|---|--|--|---|
|   |   |   |                                      |
| <sup>てき</sup> 敵 <sup>おきもの</sup> および <sup>おきもの</sup> 置物<br><sup>かめん</sup> 画面 <sup>めん</sup> 中の <sup>てき</sup> 敵 <sup>せふ</sup> を全 <sup>めい</sup> 滅 <sup>めい</sup> できる | <sup>てき</sup> 敵 <sup>おきもの</sup> および <sup>おきもの</sup> 置物<br><sup>いっ</sup> 一定 <sup>じかん</sup> 時間 <sup>む</sup> 無敵 <sup>てき</sup> になる | <sup>てき</sup> 敵 <sup>おきもの</sup> および <sup>おきもの</sup> 置物<br><sup>ムチ</sup> ムチ <sup>を</sup> を <sup>2</sup> 2 <sup>だん</sup> 段階 <sup>ま</sup> まで <sup>パワーアップ</sup> パワーアップ <sup>させる</sup> させる <sup>注</sup> ② | <sup>てき</sup> 敵 <sup>おきもの</sup> および <sup>おきもの</sup> 置物<br>●100ポイント<br>(赤い袋) ●400<br>ポイント (青い<br>袋) ●700ポイン<br>ト (白い袋) |
|   |  |  |   |

| 2 連射<br><small>れんしや</small>  | 3 連射<br><small>れんしや</small>  | 肉<br><small>にく</small>  | 魔力の玉<br><small>まりはくとたま</small>   |
|--|--|---|--|
|                      |                     |  |  |
| 敵・置物・背景<br><small>てき おきもの はいけい</small>   | 敵および置物<br><small>てき おきもの</small>   | 背景<br><small>はい けい</small>  | ボス敵<br><small>てき</small>   |
| 短剣、オノ、聖水、クロスなどのアイテムを2回連続で発射できる<br><small>たんけん、おの、せいすい、くろす などの アイテムを 2 回連続で 発射で きる</small>            | 短剣、オノ、聖水、クロスなどのアイテムを3回連続で発射できる<br><small>たんけん、おの、せいすい、くろす などの アイテムを 3 回連続で 発射で きる</small>            | プレイヤーの体力を回復させる<br><small>ぷれいやーの たいりき を かいふ させる</small>                            | プレイヤーの体力をすべて回復させる<br><small>ぷれいやーの たいりき を すべて かいふ させる</small>                      |
| 敵や置物を連続して10回以上ダメージを同じアイテムであたえると出る<br><small>てき おきもの れんぞく して 10 回以上 ダメージを 同じ アイテムで あたえ ると 出 る</small> | 敵や置物を連続して10回以上ダメージを同じアイテムであたえると出る<br><small>てき おきもの れんぞく して 10 回以上 ダメージを 同じ アイテムで あたえ ると 出 る</small> | 画面のあるきまった場所をムチでたたけば出現<br><small>えん がある きま った 場所を ムチ で たた け ば 出 現</small>          | これを取ることによって1ブロックのクリアとなる<br><small>これ を と る こ と によ っ て 1 ブロ ックの クリア と なる</small>    |

# こうりやく 攻略するのは6ブロック、18ス テージ。まおう 魔王ドラキュラをたおせ

## ●ゲーム目的

プレイヤーは、ムチを操作しながら敵をやっつけていく。ボス敵を倒し魔力を封じた玉を奪い返せばパターンクリア。きみはシモンとなって6つの玉を集めるのだ。

## BLOCK. 1

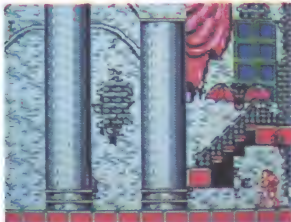
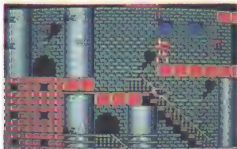
第1ブロックはたいした敵は出てこない。確実に敵を倒し、ローソクをこわしてハートをためよう。それが高得点につながる。地下室と吸血コウモリとの対決は懐中時計を確実に使っていけば楽勝だ。



# 必修テクニック

ジャンプうち……プレイヤーの頭上のロウソクをこわすときや空中からの敵をたたくときなど、このゲームにとってジャンプうちはなくてはならないテクニック。

●右手親指で押さえこむようにAボタン→Bボタンと押す(時間差をおいて連続的に)。



第1ステージ……玄関から廊下

第2ステージ……地下室

第3ステージ……廊下(ホール)

## BLOCK. 2

ここではうきしまとつり天井のしかけが初登場する。  
どちらもちょっとした失敗がシモン1人のミスにつながるので、うまくタイミングをはかってきりぬけていこう。アーマーとメディウサにちゅういが必要だ。



↑ アーマーとコウモリII



↑ 第5ステージ・シモン



→ うきしまにのったシモン





↑メディウサ



↑礼拝堂のつり天井



↓シモンをひたすら追いかけてくるゴースト

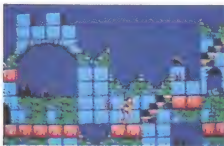


第4ステージ……赤レンガの廊下と階段  
第5ステージ……赤レンガの廊下  
第6ステージ……礼拝堂

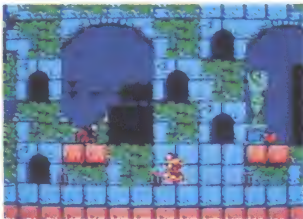
## BLOCK.3

このブロックはせむし男、骨柱、メディウサ、カラスなどのくせのある敵が多い。

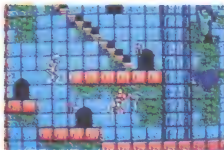
その中でも意外と伏兵なのがカラス。羽ばたきながらシモンをねらってくる。動きが読みづらいので、アイテムをうまく使ってきりぬけよう。



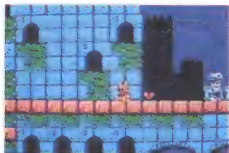
↑ カラス



↑ せむし男



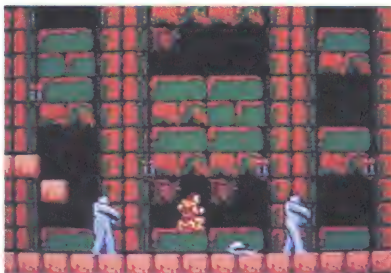
← ホワイトスケルトン



↑ 骨柱

メディウサ

→ ミイラ男



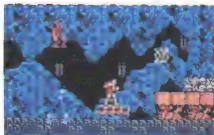
第7ステージ……中庭に面した渡り廊下

第8ステージ……別の塔に移るあいだの橋

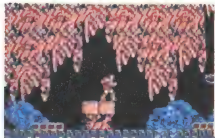
第9ステージ……ミイラ男のいる部屋に移る橋

## BLOCK. 4

このブロックは、最初の地下<sup>さいしよ</sup>洞窟<sup>ち どうくつ</sup>、中庭<sup>なかにわ</sup>、渡り廊下<sup>わた ろう か</sup>とめまぐるしく場面<sup>ばめん</sup>がかわる。地下洞窟<sup>ち どうくつ</sup>は自分<sup>じ ふん</sup>なりのパターンをみつけよう。中庭<sup>なかにわ</sup>のせむし男<sup>おとこ おお</sup>と大ワシ<sup>おほ</sup>のコンビ攻撃<sup>こうげき</sup>は、せむし男<sup>おとこ</sup>が落ちてきたときをねらってたたこう。いったんとびまわると、めんどうになるぞ。

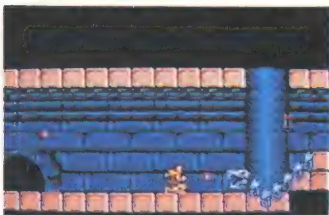
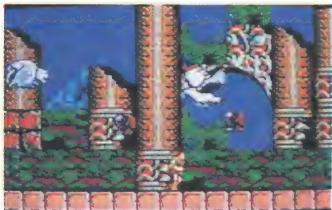


↑ 地下<sup>ち か</sup>に現<sup>あらわ</sup>れた半魚人<sup>はんぎょじん</sup>



↑ フランケンシュタインとせむし男<sup>おとこ</sup>

← 波形<sup>なみかた</sup>にとんでくるコウモリ I



第10ステージ……地下洞窟。下は水面

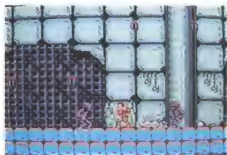
第11ステージ……くずれた城の残骸

第12ステージ……せまい渡り廊下

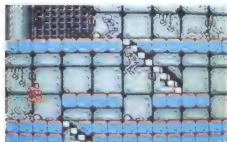


# BLOCK. 5

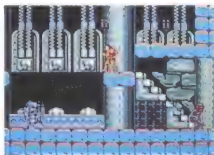
ここでの新しい敵はレッドスケルトンとアックスアーマーだ。レッドスケルトンは、動きがおそく体当たりしてくるだけの敵だが、いくらたたいても復活してくるからうるさい。アックスアーマーが投げるオノはブーメランのようにもどってくるので注意しよう。



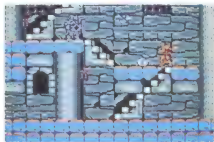
↑ レッドスケルトン



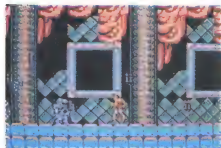
↑ ホワイトスケルトン



↑ アックスアーマー



↑ 白い\$袋をねええ！



第13ステージ……牢獄

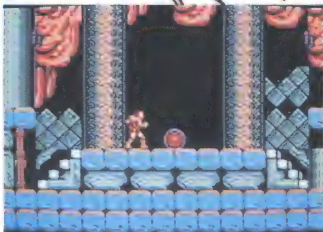
のある部屋

第14ステージ……実験

室

第15ステージ……額縁

のある部屋



# BLOCK. 6

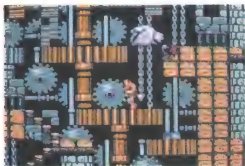
第16ステージの時計台へ移る橋は、吸血コウモリが連続してでてくる難関だが、走りぬけると簡単だ。



↑ 吸血コウモリ



↑ ロザリオを取るシモン

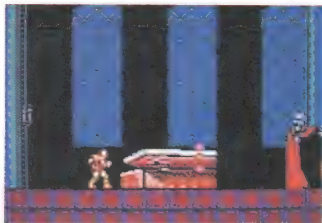


↑ 時計台の中に現われた大ワ



↑ 魔王ドラキュラの住む塔に向かうシモン





第16ステージ……時計台

へ移るための橋

第17ステージ……時計台

の内部

第18ステージ……ドラキ

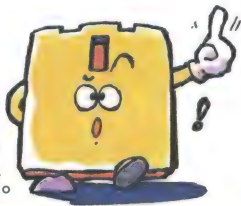
ュラの住む塔の内部



# これだけは覚えておいてほしい

## 注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。



## ディスクカードは大切に取り扱いおう



ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！ それから、そこを汚したり傷つけたりしないようにも気をつけよう。

●ディスクカードは湿気や暑さには  
とっても弱い。だから、風通しのよ  
い涼しい場所に保管しよう。



●ゴミゴミし

たところは<sup>だい</sup>大キライ！ ホコリ  
はディスクカードの<sup>たいてき</sup>大敵なのだ。  
また、<sup>ちやくしやにつこう</sup>直射日光の当たる場所にも  
置かないように。



●磁石を近づけると、データが  
消えちゃうぞ。磁石<sup>じしやく</sup>だけじゃなく、  
テレビ、ラジオなどにも磁  
力<sup>りよく</sup>があるから、近づけないよう

にしよう。

●折りまげたり、踏んづけたり  
するのはもつてのほか。いつ  
もプラスチックのケースの中<sup>なか</sup>  
に入れておくように！



# ディスクシステムが

せいじょう さ どう  
正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

| エラーメッセージ           | 内容と対処方法                                      |
|--------------------|--|
| DISK SET<br>ERR.01 | ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。 |
| BATTERY<br>ERR.02  | ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。     |
| ERR.03             | ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。   |
| ERR.04             | 違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。        |
| ERR.05             | 違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。     |
| ERR.06             | 違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。       |
| A.B SIDE<br>ERR.07 | ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。                      |
| ERR.08             | 違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。    |
| ERR.20 ～           | 上の方法で処置できないときは、ディスクカードを賣ったお店か、発売元へ相談しよう。     |

このたびはコナミの「悪魔城ドラキュラ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。  
なお、ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんので、ご了承ください。



1986年9月26日初版

発行 コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.03-264-5678(代)

〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL.06-334-0335(代)

編集 コスカ出版株式会社

〒113 東京都文京区本郷5丁目25-16 TEL.03-818-8301(代)

© KONAMI 1986

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



KDS-AKM



T4988602512106